



Europäisches
Patentamt
European Patent
Office
Office européen
des brevets

Description of DE19952691

[Print](#)

[Copy](#)

[Contact Us](#)

[Close](#)

Result Page

Notice: This translation is produced by an automated process; it is intended only to make the technical content of the original document sufficiently clear in the target language. This service is not a replacement for professional translation services. The esp@cenet® Terms and Conditions of use are also applicable to the use of the translation tool and the results derived therefrom.

The available invention concerns a system for the identification of players at a play automat after the generic term of the principal claim.

For playing at play automats it exists a set of editions which consist among other things of the fact on the part of the legislator that the players may not fall below a given minimum age (mostly 18 years). The adherence to these defaults is in particular impossible with publicly accessible set up play automats almost. When the operation play automats in restaurants and play halls the examination of the adherence to this age delimitation of the players is incumbent on the landlord and/or. the supervision. But an actual examination in practice hardly is and/or. only with difficulty possible, so that it is possible also younger players to use these play automats.

From the state of the art it is for example well-known after DE 197 56 736 A1 to release certain functions of a play automat in dependence of an imported and according to coded map. A comparison between the code data, those on the imported map are stored and an identification code which can be entered by the player for its identification is here however not intended. So also any player with the player map of another after this solution player can - who is played possibly the demand for minimum age fulfilled -.

On the basis of these disadvantages the task of the invention consists of suggesting a system for the identification of players at play automats by means of which it, is possible only players, who exhibit a given minimum age, playing at such automats to permit.

This task is solved by the characteristic characteristics of the principal claim in connection with the characteristics of the generic term. Favourable training further of the philosophy according to invention are shown in the Unteransprüchen.

The solution according to invention is characterised by the fact that first a personal identification unit with an identification code is provided to each player. This identification unit is entered with the intended use of a play automat by the player over a Leseeinrichtung in the play automats. In the following by the player over the keys for play flow control and/or special keys for the input of an identification code an identification code is entered and compared over the central control unit of the play automat the entered identification code with the identification code stored on the identification unit. Only with determined agreement of the identification code entered over the keys and the identification code stored on the identification unit a de-energising of the play automat for its taping takes place.

- ▲ top In accordance with a first favourable further training it can be intended that the personal identification unit is provided under collecting main of a document of identification document of the player. Here can be indicated by the player either a freely selectable identification code, or a coincidentally selected identification code is assigned to the player, which is then stored in a by machine readable form on the identification unit.

After a second favourable organization variant it can be intended that the identification unit remains for the duration of taping the play automat in selbigem and the play automat with the withdrawal of the identification unit is shifted into a not play-ready condition.

In addition, alternatively for this it can be intended that the identification unit after successful identification of the player taken out of the play automat and the play automat after repayment of remaining credit balances and/or profit or after. Excess of a given time interval with assets, which are no longer sufficient for the execution of plays, is shifted into a not play-ready condition.

After a further favourable arrangement of the philosophy according to invention it can be intended that the identification unit is designed as map, which exhibits a magnetic stripe and/or a chip at least for the storage of the identification code.

In the following the system according to invention is to be described for the identification by players at a play automat on the basis a remark example and the figures more near.

Starting point for the description of the system according to invention forms the circumstance that a personal identification unit 2 must be provided to each player. For this (future) the player has to submit first a document of identification document, in order to guarantee that it fulfills at least the age default for taping of play automats. If this is the case, then the personal identification unit 2 is provided to the player, on which now a personal identification code is stored for example in form of a code number. Here it is alike for the function mode of the system whether the player can select himself its code number, or whether a code number is assigned to it. With this personal identification unit the player can go now to according to invention trained a play automat 1.

This play automat 1, is additionally provided with a Leseeinrichtung 3. Here this Leseeinrichtung 3 serves the personal identification code for the admission of the identification unit 2 and for the evaluation of the data stored on it -.

After the player put its personal identification unit 2 into the Leseeinrichtung 3, he must enter its personal identification code now over the keys 4, which serve during the play enterprise for the play flow control. This can take place in the kind that for example each key serves 4 for the input of a number of the code number. If the personal identification code of a player consists 3 5 7 for example of the number sequence 1, then the left key 4 of the act block is for play flow control once, the second key 4 three times to press the third key 4 five times and the fourth key 4 seven times. This code input is taken up by the central control unit CCU of the play automat 1 and compared with the code stored on the personal identification unit 2. Only with a determined agreement of the entered and the stored code number a play ready circuit of the play automat 1 and the player take place can now at the play automat 1 after input of assets that at least for the execution of a play is sufficient, with taping begin.

An alternative execution can consist of the fact that as in Fig. 2 represented a separate Leseeinrichtung 3 with keys 4a for the input of the personal identification code intended is. The expiration of input of the personal identification unit 2, code input over the keys 4a, comparison of the codes over the CCU and de-energising the play automat 1 with determined agreement takes place here in the same way, how described before.

After de-energising the play automat 1 took place, 2 two according to invention possibilities exist for the further handling of the personal identification unit. Either the personal identification unit 2 remains during the duration of taping the play automat 1 in the Leseeinrichtung 3, whereby with their withdrawal the play automat 1 is shifted immediately again into a not play-ready condition.

Alternatively for this it can be also intended however that the player takes after his successful identification the personal identification unit to 2 out of the Leseeinrichtung 3 and now for the duration of sufficient play assets the play automat 1 play ready remains. If the return key is pressed for the disbursement of remaining credit balances and/or profits, or is not determined via a given time interval (for example 30 seconds) any longer assets sufficient for further taping, then the CCU shifts the play automat 1 into a not play-ready condition.

If the player wants to take up taping according to invention trained a play automat 1 again at a later time, then he has to put first its personal identification unit 2 into the Leseeinheit 3 to proceed and in the way described above.



Europäisches
Patentamt
European Patent
Office
Office européen
des brevets

[Claims of DE19952691](#)[Print](#)[Copy](#)[Contact Us](#)[Close](#)

Result Page

Notice: This translation is produced by an automated process; it is intended only to make the technical content of the original document sufficiently clear in the target language. This service is not a replacement for professional translation services. The esp@cenet® Terms and Conditions of use are also applicable to the use of the translation tool and the results derived therefrom.

1. System for the identification characterized by players in a play automat, who exhibit at least a central control unit and keys to the play flow control and 1 or keys for the input of an identification code, by it, that a personal identification unit (2) with an identification code is provided to each player, that this identification unit (2) is entered by the player over a Leseinrichtung (3) in the play automat (1), that by the player over the keys to expiration of play is entered in the following the control (4) and/or keys for the input of an identification code (4a) an identification code, that over the central control unit (CCU) the entered identification code is compared with identification code stored on the identification unit (2) and that only with determined agreement of the identification code entered over the keys (4, 4a) and the identification code stored on the identification unit (2) a de-energising of the play automat (1) takes place for taping.
2. System for the identification by players in a play automat according to requirement 1, by it characterized, that the personal identification unit (2) is provided under collecting main of a document of identification document of the player and that the player here a freely selectable identification code indicates or that here a coincidentally selected identification code one assigns to the player and that this identification code in a by machine readable form on the identification unit (2) is stored.
3. System for the identification by players in a play automat according to requirement 1 or 2, by the fact characterized that the identification unit (2) remains for the duration of taping the play automat (1) in selbigem and the play automat (1) with the withdrawal of the identification unit (2) is shifted into a not play-ready condition.
4. System for the identification by players in a play automat according to requirement 1 or 2, by the fact characterized that the identification unit (2) is shifted after successful identification of the player taken out of the play automat (1) and the play automat (1) after repayment of remaining credit balances and/or profit or after excess of a given time interval with assets, which are no longer sufficient for the execution of plays into a not play-ready condition.
5. System for the identification by players in a play automat after at least one of the requirements 1 to 4, by the fact characterized that the identification unit (2) is designed as map, which exhibits a magnetic stripe and/or a chip at least for the storage of the identification code.

▲ top



①9 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT

①2 Offenlegungsschrift
①0 DE 199 52 691 A 1

⑤1 Int. Cl.⁷:
G 07 F 17/34
G 07 F 7/08
G 07 C 9/00

②1 Aktenzeichen: 199 52 691.5
②2 Anmeldetag: 2. 11. 1999
④3 Offenlegungstag: 3. 5. 2001

DE 199 52 691 A 1

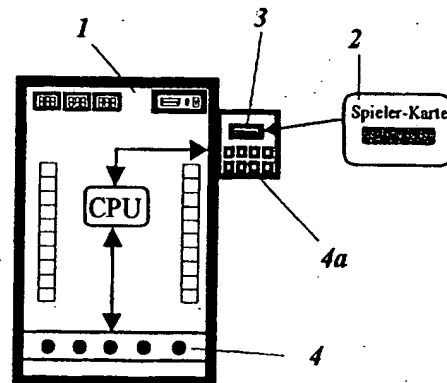
⑦1 Anmelder:
Bally-Wulff Automaten GmbH, 12045 Berlin, DE

⑦2 Erfinder:
Albrecht, Lutz Bernhard, 13503 Berlin, DE

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

⑤4 System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten

⑤7 Die vorliegende Erfindung betrifft ein System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach dem Oberbegriff des Hauptanspruchs.
Die Aufgabe der Erfindung besteht darin, ein derartiges System vorzuschlagen, mittels welchem es möglich ist, nur Spielern, die ein vorgegebenes Mindestalter aufweisen, das Spielen an derartigen Automaten zu gestatten. Diese Aufgabe wird dadurch gelöst, daß jedem Spieler zunächst eine persönliche Identifizierungseinheit mit einem Identifizierungscode erstellt wird. Diese Identifizierungseinheit wird bei der beabsichtigten Benutzung eines Spielautomaten durch den Spieler über eine Leseeinrichtung in den Spielautomaten eingegeben. Nachfolgend wird durch den Spieler über die Tasten zur Spielablaufsteuerung und/oder speziellen Tasten zur Eingabe eines Identifizierungscode ein Identifizierungscode eingegeben und über die zentrale Steuereinheit des Spielautomaten der eingegebene Identifizierungscode mit dem auf der Identifizierungseinheit gespeicherten Identifizierungscode verglichen. Erst bei festgestellter Übereinstimmung des über die Tasten eingegebenen Identifizierungscode und dem auf der Identifizierungseinheit gespeicherten Identifizierungscode erfolgt eine Freischaltung des Spielautomaten für dessen Bespielung.



DE 199 52 691 A 1

Beschreibung

Die vorliegende Erfindung betrifft ein System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach dem Oberbegriff des Hauptanspruchs.

Für das Spielen an Spielautomaten bestehen seitens des Gesetzgebers eine Reihe von Auflagen, die unter anderem darin bestehen, daß die Spieler ein vorgegebenes Mindestalter (zumeist 18 Jahre) nicht unterschreiten dürfen. Die Einhaltung dieser Vorgaben ist insbesondere bei öffentlich zugänglich aufgestellten Spielautomaten nahezu unmöglich. Beim Betreiben von Spielautomaten in Gaststätten und Spielhallen obliegt die Überprüfung der Einhaltung dieser Altersbegrenzung der Spieler dem Wirt bzw. der Aufsicht. Doch eine tatsächliche Überprüfung ist in der Praxis kaum bzw. nur schwer möglich, so daß es auch jüngeren Spielern möglich ist, diese Spielautomaten zu benutzen.

Aus dem Stand der Technik ist es beispielsweise nach DE 197 56 736 A1 bekannt, bestimmte Funktionen eines Spielautomaten in Abhängigkeit einer eingeführten und entsprechend kodierten Karte freizugeben. Ein Vergleich zwischen den Code-Daten, die auf der eingeführten Karte gespeichert sind und eines durch den Spieler für dessen Identifizierung einzugebenden Identifizierungscodes ist hier jedoch nicht vorgesehen. So kann nach dieser Lösung auch ein beliebiger Spieler mit der Spielerkarte eines anderen Spielers – der möglicherweise die Mindestalterforderung erfüllt – gespielt werden.

Ausgehend von diesen Nachteilen besteht die Aufgabe der Erfindung darin, ein System zur Identifizierung von Spielern an Spielautomaten vorzuschlagen, mittels welchem es möglich ist, nur Spielern, die ein vorgegebenes Mindestalter aufweisen, das Spielen an derartigen Automaten zu gestatten.

Diese Aufgabe wird durch die kennzeichnenden Merkmale des Hauptanspruches in Verbindung mit den Merkmalen des Oberbegriffs gelöst. Vorteilhafte Weiterbildungen der erfindungsgemäßen Grundidee sind in den Unteransprüchen aufgezeigt.

Die erfindungsgemäße Lösung zeichnet sich dadurch aus, daß jedem Spieler zunächst eine persönliche Identifizierungseinheit mit einem Identifizierungscode erstellt wird. Diese Identifizierungseinheit wird bei der beabsichtigten Benutzung eines Spielautomaten durch den Spieler über eine Leseeinrichtung in den Spielautomaten eingegeben. Nachfolgend wird durch den Spieler über die Tasten zur Spielablaufsteuerung und/oder speziellen Tasten zur Eingabe eines Identifizierungscodes ein Identifizierungscode eingegeben und über die zentrale Steuereinheit des Spielautomaten der eingegebene Identifizierungscode mit dem auf der Identifizierungseinheit gespeicherten Identifizierungscode verglichen. Erst bei festgestellter Übereinstimmung des über die Tasten eingegebenen Identifizierungscodes und dem auf der Identifizierungseinheit gespeicherten Identifizierungscode erfolgt eine Freischaltung des Spielautomaten für dessen Bespielung.

Gemäß einer ersten vorteilhaften Weiterbildung kann vorgesehen sein, daß die persönliche Identifizierungseinheit unter Vorlage eines Ausweisdokumentes des Spielers erstellt wird. Hierbei kann durch den Spieler entweder einen frei wählbaren Identifizierungscode angegeben werden, oder dem Spieler wird ein zufällig ausgewählter Identifizierungscode zugewiesen, der dann in einer maschinell lesbaren Form auf der Identifizierungseinheit gespeichert wird.

Nach einer zweiten vorteilhaften Gestaltungsvariante kann vorgesehen sein, daß die Identifizierungseinheit für die Dauer der Bespielung des Spielautomaten in selbigem verbleibt und der Spielautomat mit der Entnahme der Identifizierungseinheit in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

zierungseinheit in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

Alternativ hierzu kann aber auch vorgesehen sein, daß die Identifizierungseinheit nach erfolgreicher Identifizierung des Spielers aus dem Spielautomaten entnommen und der Spielautomat nach Rückzahlung von Restguthaben und/oder Gewinn oder nach Überschreitung einer vorgegebenen Zeitspanne bei einem Guthaben, welches für die Durchführung von Spielen nicht mehr ausreichend ist, in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

Nach einer weiteren vorteilhaften Ausgestaltung der erfindungsgemäßen Grundidee kann vorgesehen sein, daß die Identifizierungseinheit als Karte ausgebildet ist, die einen Magnetstreifen und/oder einen Chip zumindest zur Speicherung des Identifizierungscodes aufweist.

Nachfolgend soll das erfindungsgemäße System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten an Hand eines Ausführungsbeispiels und der Figuren näher beschrieben werden.

Ausgangspunkt für die Beschreibung des erfindungsgemäßen Systems bildet der Umstand, daß jedem Spieler eine persönliche Identifizierungseinheit 2 erstellt werden muß. Hierzu hat der (zukünftige) Spieler zunächst ein Ausweisdokument vorzulegen, um sicherzustellen, daß er zumindest die Altersvorgabe für die Bespielung von Spielautomaten erfüllt. Ist dies der Fall, so wird dem Spieler die persönliche Identifizierungseinheit 2 erstellt, auf der nun ein persönlicher Identifizierungscode beispielsweise in Form einer Codenummer gespeichert wird. Hierbei ist es für die Funktionsweise des Systems gleich, ob der Spieler sich seine Codenummer selbst auswählen kann, oder ob ihm eine Codenummer zugewiesen wird. Mit dieser persönlichen Identifizierungseinheit kann sich der Spieler nun zu einem erfindungsgemäß ausgebildeten Spielautomaten 1 begeben.

Dieses Spielautomat 1, ist zusätzlich mit einer Leseeinrichtung 3 versehen. Hierbei dient diese Leseeinrichtung 3 zur Aufnahme der Identifizierungseinheit 2 und zur Auswertung der darauf gespeicherten Daten – dem persönlichen Identifizierungscode.

Nachdem der Spieler seine persönliche Identifizierungseinheit 2 in die Leseeinrichtung 3 eingesteckt hat, muß er nun über die Tasten 4, welche während des Spielbetriebes zur Spielablaufsteuerung dienen, seinen persönlichen Identifizierungscode eingeben. Dies kann in der Art erfolgen, daß beispielsweise jede Taste 4 für die Eingabe einer Ziffer der Codenummer dient. Besteht der persönliche Identifizierungscode eines Spielers beispielsweise aus der Ziffernfolge 1 3 5 7, so ist die linke Taste 4 des Tastenblocks zur Spielablaufsteuerung einmal, die zweite Taste 4 dreimal, die dritte Taste 4 fünfmal und die vierte Taste 4 siebenmal zu betätigen. Diese Codeeingabe wird von der zentralen Steuereinheit CPU des Spielautomaten 1 aufgenommen und mit dem auf der persönlichen Identifizierungseinheit 2 gespeicherten Code verglichen. Erst bei einer festgestellten Übereinstimmung der eingegebenen und der gespeicherten Codenummer erfolgt eine Spielbereitschaltung des Spielautomaten 1 und der Spieler kann nun am Spielautomaten 1 nach Eingabe eines Guthabens, daß zumindest zur Durchführung eines Spieles ausreichend ist, mit der Bespielung beginnen.

Eine alternative Ausführung kann darin bestehen, daß wie in Fig. 2 dargestellt eine separate Leseeinrichtung 3 mit Tasten 4a zur Eingabe des persönlichen Identifizierungscodes vorgesehen ist. Der Ablauf von Eingabe der persönlichen Identifizierungseinheit 2, Codeeingabe über die Tasten 4a, Vergleich der Codes über die CPU und Freischaltung des Spielautomaten 1 bei festgestellter Übereinstimmung erfolgt hier in gleicher Weise, wie zuvor beschrieben.

Nachdem die Freischaltung des Spielautomaten 1 erfolgt

ist, bestehen für die weitere Handhabung der persönlichen Identifizierungseinheit 2 erfindungsgemäß zwei Möglichkeiten. Entweder die persönliche Identifizierungseinheit 2 verbleibt während der Dauer der Bespielung des Spielautomaten 1 in der Leseeinrichtung 3, wobei mit deren Entnahme der Spielautomat 1 sofort wieder in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

Alternativ hierzu kann jedoch auch vorgesehen sein, daß der Spieler nach seiner erfolgreichen Identifikation die persönliche Identifizierungseinheit 2 aus der Leseeinrichtung 3 entnimmt und nun für die Dauer eines ausreichenden Spielguthabens der Spielautomat 1 spielbereit bleibt. Wird die Rückgabetaste zur Auszahlung von Restguthaben und/oder Gewinnen betätigt, oder über eine vorgegebene Zeitspanne (beispielsweise 30 Sekunden) ein für die weitere Bespielung nicht mehr ausreichendes Guthaben festgestellt, so versetzt die CPU den Spielautomaten 1 in einen nicht spielbereiten Zustand.

Will der Spieler zu einem späteren Zeitpunkt erneut die Bespielung eines erfindungsgemäß ausgebildeten Spielautomaten 1 aufnehmen, so hat er zunächst seine persönliche Identifizierungseinheit 2 in die Leseeinheit 3 einzustecken und in der oben beschriebenen Art und Weise zu verfahren.

Patentansprüche

25

1. System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten, welcher zumindest eine zentrale Steuereinheit und Tasten zur Spielablaufsteuerung und 1 oder Tasten zur Eingabe eines Identifizierungscodes aufweisen, **dadurch gekennzeichnet**, daß jedem Spieler eine persönliche Identifizierungseinheit (2) mit einem Identifizierungscode erstellt wird, daß diese Identifizierungseinheit (2) durch den Spieler über eine Leseeinrichtung (3) in den Spielautomaten (1) eingegeben wird, daß nachfolgend durch den Spieler über die Tasten zur Spielablaufsteuerung (4) und/oder Tasten zur Eingabe eines Identifizierungscodes (4a) ein Identifizierungscode eingegeben wird, daß über die zentrale Steuereinheit (CPU) der eingebene Identifizierungscode mit dem auf der Identifizierungseinheit (2) gespeicherten Identifizierungscode verglichen wird und daß erst bei festgestellter Übereinstimmung des über die Tasten (4, 4a) eingegebenen Identifizierungscodes und dem auf der Identifizierungseinheit (2) gespeicherten Identifizierungscode eine Freischaltung des Spielautomaten (1) zur Bespielung erfolgt.
2. System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die persönliche Identifizierungseinheit (2) unter Vorlage eines Ausweisdokuments des Spielers erstellt wird und daß der Spieler hierbei einen frei wählbaren Identifizierungscode angibt oder daß dem Spieler hierbei ein zufällig ausgewählter Identifizierungscode zugewiesen wird und daß dieser Identifizierungscode in einer maschinell lesbaren Form auf der Identifizierungseinheit (2) gespeichert wird.
3. System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Identifizierungseinheit (2) für die Dauer der Bespielung des Spielautomaten (1) in selbigem verbleibt und der Spielautomat (1) mit der Entnahme der Identifizierungseinheit (2) in einen nicht

spielbereiten Zustand versetzt wird.

4. System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Identifizierungseinheit (2) nach erfolgreicher Identifizierung des Spielers aus dem Spielautomaten (1) entnommen und der Spielautomat (1) nach Rückzahlung von Restguthaben und/oder Gewinn oder nach Überschreitung einer vorgegebenen Zeitspanne bei einem Guthaben, welches für die Durchführung von Spielen nicht mehr ausreichend ist, in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

5. System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach mindestens einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Identifizierungseinheit (2) als Karte ausgebildet ist, die einen Magnetstreifen und/oder einen Chip zumindest zur Speicherung des Identifizierungscodes aufweist.

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen

Fig. 1

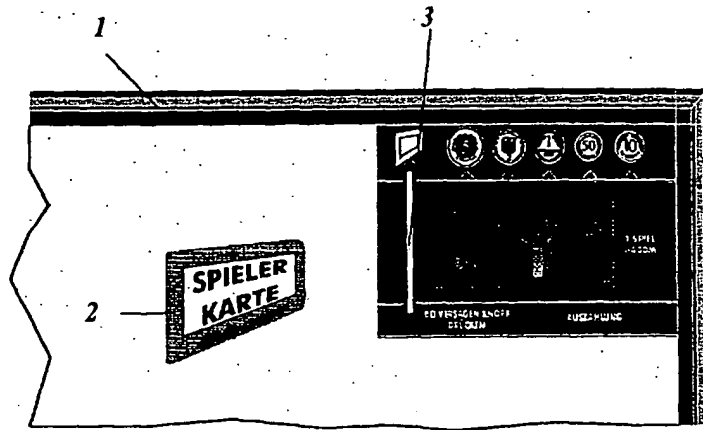


Fig. 2

